

JOCUL SI IMPORTANTA LUI IN VIATA COPILOR

Cojocariu Amalia

Ispas Florina

Gros Cristina

Jocul poate fi definit ca poarta copilului spre lume și este activitatea în care copiii se pregătesc pentru viața socială și viața de adult. Jocul, ca activitate de bază a copilăriei, se definește prin bucurie, satisfacție și stare de bine.

Abilitățile de joc sunt calități ale copiilor de a imita, de a manipula obiecte, de a oferi și a primi, de a comunica și a fi în interacțiune la început cu adulții și mai apoi cu covârșnicii, de a aștepta rândul, de a conduce și a accepta să fie condus, de a câștiga și de a învăța să piardă, de a avea empatie și imaginație, și de a crea împreună cu alți copii. Toate aceste abilități permit copilului să-și facă prieteni și să fie parte a unui grup.

Barierile pe care le întâmpină în joc copiii cu CES sunt multiple, printre ele amintim: să-și îndrepte atenția spre alți copii, să-i urmărească și să-i imite, să interpreteze și să răspundă la semnalele sociale transmise de ceilalți copii, să interacționeze adecvat și să-și facă cunoscute dorințele.

Pentru a învăța copiii speciali să se joace, propunem o „Scala de înregistrare a comportamentelor de joc (KALA)”. Țările nordice folosesc această scală în toate școlile speciale, ea a fost tradusă din limba norvegiană de psihologul Gabriela Vilhelmsen care este psihopedagog și consilier la Centrul Pedagogic Årstad, Serviciului Psihologic și Pedagogic din Bergen, Norvegia.

Scala înregistrează jocul sub 12 aspecte, evaluează dezvoltarea jocului în sine și nu jocul în diferitele stadii ale dezvoltării, nu este un test de diagnostic ci este o modalitate de a descoperi carențele pe palierul social al copiilor. Ea creează o imagine amplă asupra comportamentelor de joc ale copiilor și este un punct de plecare în stabilirea unor obiective terapeutice – de joc și în crearea unui plan de intervenție.

Intervenția terapeutică în învățarea comportamentelor de joc la copiii speciali cuprinde trei pași:

- A. Înregistrarea comportamentelor de joc pe care copilul le are la momentul începerii intervenției terapeutice.

Pentru a avea o imagine clară a punctului de pornire și a nivelului de joc la care se află copilul îi observăm jocul în diferitele lui activități de la grădiniță, apoi completăm scala. Astfel vom avea o imagine clară și repere în ceea ce privesc: dimensiunile cognitive și sociale, componentele jocului, modul în care se raportează la jucării și la ceilalți copii, măsura în care folosește limbajul și reprezentările, gradul în care își asumă rolurile jocului, cum este acceptat

sau cum acceptă copii în jocul lui, respectarea regulilor sociale și modul de rezolvare a conflictelor.

B. Stabilirea obiectivelor terapeutice.

În această etapă alegem jocul/tipul de joc pe care dorim să-l dezvoltăm. Este important ca jocul ales să fie în zona proximei dezvoltări a copilului, adică să reușească să-l învețe cu ajutorul terapeutului.

De exemplu, în cazul în care obiectivul terapeutic ales este exersarea jocului de rol pentru a crește abilitățile copilului vis-a-vis de tematica: ”Familie și meserii”, implementăm jocul „Magazinul”.

C. Intervenția terapeutică. Această etapă cuprinde șase pași:

1. Planificarea

În această etapă răspundem la următoarele întrebări:

- Cu ce ne jucăm? Jucăriile necesare în cazul jocului „Magazinul” ar fi: casa de marcat, produse de cumpărat, coș de cumpărături, bani...
- Ce copii vor fi în grupul de joacă?
- Unde se va desfășura jocul?
- Cum creez copiilor o imagine adecvată asupra jocului și cât mai aproape de realitate? Pentru aceasta, este important să cunoască și să înțeleagă conceptele și etapele activității de cumpărare/vânzare.

2. Organizarea

În această etapă se descriu secvențele jocului, iar acest lucru se poate face cu ajutorul cărților sau a acțiunilor secvențiale. Acțiunile secvențiale cuprind pictograme cu pașii necesari unei activități, iar copilul le așează în ordine, le denumește, le descrie...

Tot în această etapă se planifică jocul, se stabilesc rolurile, se stabilește când și cum se schimbă rolurile.

3. Punerea în practică

Se începe jocul în acord cu cele planificate, iar copilul special este susținut de terapeut, care pe măsură ce copilul își însușește comportamentele așteptate se retrage, dar rămâne în încăperea ca observator.

4. Autoreglarea

Această etapă este necesară pentru cazul în care copiii încep să se abată de la planul inițial, iar terapeutul este cel care readuce jocul pe firul stabilit și aplanează eventualele conflicte.

5. Monitorizarea

În etapa de monitorizare, terapeutul are rol de observator, el notează intențiile spontane de joc, tipul de relații dintre copii. Tot aici, terapeutul își poate atribui rolul de administrator în care poate aduce noi elemente de joc.

6. Reevaluarea

Aici se reia schema de înregistrare a comportamentelor de joc și se face diferența între starea inițială a jocului și starea finală.

Schema de joc „KALA”

1. DEZVOLTARE ÎN JOC

Dimensiunea cognitivă

În ce măsură este jocul copilului predominat de:

		1	2	3	4	5	6	
1. Joc functional	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
2. Joc symbolic	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
3. Joc social	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
4. Joc de reguli	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
5. Joc de constructii	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>

Dimensiunea Sociala

În ce măsură este jocul copilului predominat de:

6. Observator	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
7. Joc de unul singur	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
8. Joc paralel	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
9. Joc asociat	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
10. Joc de rol	<i>aproape niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>

Comentarii _____

2. ASPECTE ALE JOCULUI ÎN SINE

11. Imitare în jocul copilului	<i>a. niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>
12. Pretindere în jocul copilului	<i>a. niciodata</i>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	<i>aproape intotdeauna</i>

Comentarii _____

3. FOLOSIREA REPREZENTARII MENTALE IN JOC

13. Schimba identitatea persoanei (lor) *a. niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*
14. Schimba identitatea obiectelor? *a. niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*
15. Inlocuieste obiecte/ persoane? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
16. Inlocuieste actiuni? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
17. Inlocuiestesct situatii
(se muta in timp si spatiu) *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
18. Adapteaza relatiile
in functie de context? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Comentarii _____

4. COMPONENTE IN JOC (JOC DE ROL)

Tema

In ce grad este tema jocului preluata din

19. Familie si casa *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
20. Diferite meserii *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
21. Scoala si gradinita *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
22. Desene animate *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*
23. Film *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*
24. Carti *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
25. Altele *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Care tema este tema principala?

Comentarii _____

Roluri

In ce masura

26. Are copilul acelasi rol

de fiecare data?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

27. Schimba copilul rolul

de la o data la alta?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

28. Poti caracteriza comportamentul copilului

In joc drept nuanat?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

29. Poti caracteriza relatiile copilului in joc

drept profunde si apropiate?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Comentarii _____

5. RAPORTAREA COPILULUI LA JUCARII, OBIECTE SI ALTE MATERIALE DE JOC

In ce grad este relatia copilului cu jucariile caracterizata de

30. Curiozitate si interes?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

31. Imitare a actiunilor adultului?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*

32. Ca anumite obiecte favorizeaza

intrarea in anumite roluri?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

33. Dependenta de jucarii, materiale de joc

pentru a intra in joc?

aproape niciodata

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Comentarii _____

6. FUNCȚIA LIMBAJULUI

În ce măsură este limbajul în joc caracterizat de:

- | | | | |
|-----------------------------|--------------------------|---|----------------------|
| 34. Funcția instrumentală | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 35. Funcția de regularizare | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 36. Funcția de negociere | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 37. Funcția personală | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 38. Funcția imaginativă | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 39. Funcția heuristică | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 40. Funcția informativă | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |

Comentarii: (Se poate nota lungime propoziției, ordinea cuvintelor în propoziție, vocabular și pronunție, de asemenea situațiile în care copilul folosește în special limbajul și tema de care este preocupat) _____

7. FUNCTIA DE LIDER

În ce masura

- | | | | |
|---|--------------------------|---|----------------------|
| 41. Are copilul rol de lider in joc? | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 42. E usor de observat? | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 43. Ia copilul rolul de lider din proprie initiativa? | <i>a. n.</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 44. Isi exercita rolul de lider
intr-un mod democratic? | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |
| 45. Poate copilul sa-si schimbe opinia intr-o
perioada mai lunga de joaca? | <i>aproape niciodată</i> | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | <i>a.intotdeauna</i> |

Comentarii _____

8. REZOLVAREA CONFLICTELOR TENSIUNILOR SI NEINTELEGERILOR

Daca apar conflicte, in ce masura se intampla sa apara

46. In jurul materialului de joc? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

47. In legatura cu un stil autoritar de a conduce

din partea liderului? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

48. In jurul continutului in joc? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a intotdeauna*

49. Cand copilul nu poate accepta modul in care

altii interpreteaza rolul *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Comentarii _____

Cand apar neintelegeri, in ce masura reactioneaza copilul astfel

50. Se interiorizeaza? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

51. Se exteriorizeaza? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*

52. Incearca sa rezolve situatia singur *a. niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*

In ceea ce priveste agresivitatea

53. In ce masura e copilul agresiv

cu altii in joc? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*

Se intampla aceasta cand copilul

54. Trebuie sa concureze pentru materialul de joc? *a.n* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*

55. Trebuie sa concureze pentru anumite roluri? *a.n.* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

56. Intampina opozitie la cum interpreteaza rolul? *a.n* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a. intotdeauna*

Comentarii _____

9. REZISTENTA/ ANGAJAMENT

57. In ce masura poate copilul sa fie angajat intr-un joc de rol

mai mult de 30 min? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

In medie ____ min.

Comentarii: Aici se poate nota cat de mult se poate copilul angaja in alte activitati in afara
jocului pentru o perioada de timp, singur sau impreuna cu altii _____

10. INTERACTIUNE

In ce masura se joaca copilul in grupuri de

58. 1-2 copii *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

59. 2-4 copii *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

60. Mai mult de 4 copii *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Varsta si sex

61. Copii de aceeași varsta? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

62. Copii mai mici? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

63. Copii mai mari? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

64. Copii de același sex? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Independenta si popularitate

In ce masura

65. Copilul este invitat in joc? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

66. Trebuie copilul sa intrebe daca
este acceptat in joc? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

67. Ia copilul initiativa de a intra intr-un joc? *a.n.* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

68. Este copilul respins in joc? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

69. Respinge copilul invitatia de a intra in joc? *a.n.* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Reguli sociale in joc

In ce masura si-a insusit copilul

70. A astepta sa-i vina randul? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
71. Egalitate *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
72. Perceptia comuna ca e un joc? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Comentarii _____

11. DESCRIEREA COMPORTAMENTULUI

În ce măsură poți descrie comportamentul copilului ca și:

73. Impulsiv? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
74. Atent? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*
75. Calm? *aproape niciodata* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *a.intotdeauna*

Comentarii _____

12. PĂRERE GENERALĂ DESPRE COMPORTAMENTUL COPILULUI

Fă o descriere scurtă a cum vezi tu copilul în joc

Bibliografie

- Sorensen, K.Godtfredsen, M, Modahl, M. og Lerdal, B (2011). Egenledeise I lek og learning. Norwegian Academi Press
- Hoven, G (1999) Veiledning til KALA. Trondelag Kompetansesenter
- Lillemyr, O.F. (2001). Lek pa al alvor Universitetsforlaget.
- Kelemen, Gabriela, (2012), *Psihopedagogia jocului*, Editura Universității “Aurel Vlaicu” Arad.